

# 南投縣主題式教學設計教案格式

## 一、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構）

- 一、透過實際操作及生活所需，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗縫紉的樂趣，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。
- 二、透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗下棋的樂趣，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。
- 三、國小階段高年級的孩子們，處於國小與國中銜接的重要階段，在學習生活上同儕深受孩子們互相影響，楷模的學習成為關鍵重要因素，鑒於此透過幾位知名勇士成功的故事，引導孩子進入他們的生命故事，啟迪孩子們對他人與自我不同體會，願這些有著獨特生命歷程，發揚生命價值的勇士，希望他們能闖入少年們的心中，輕撞年少的心靈。
- 四、透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗扯鈴的樂趣，培養手眼協調的能力。
- 五、嘗試以數字卡的遊戲變化來進行教學設計，將數學學習中的模仿運算規則轉化為學生能選擇與應用不同的策略來進行解題活動，從活動中發現數字之美。

## 二、課程目標

- 一、認識暗棋基本規則，遵守對奕應有之規範，經由對奕活動，激發主動思考及解決問題的能力及習慣。
- 二、從成功的名人故事，啟發自己學習目標。培養學生建立積極人生觀。以努力、毅力及樂觀的心態來面對生活周遭事物。
- 三、讓學生了解民俗體育，學會操作扯鈴得技巧，進而變化出各種扯鈴招式。
- 四、透過遊戲活動培養數字感，並提升學生專注力和反應力。

## 三、主題說明

彈性學習課程類別	統整性( <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程	設計者	六年級教師團隊編修
實施年級	六年級	總節數	每週 1 節，共 20 節
主題名稱	循環社團/社團活動與技藝課程		
<b>設計依據</b>			
核心素養	總綱	E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	
	領綱	數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。	
與其他領域/科目的連結		數學、綜合活動、健康與體育、語文	
議題融入	實質內涵		
	所融入之單元	生命教育、閱讀素養、品德教育	

教材來源	自編		
教學設備/資源	扯鈴、象棋、數學卡牌、數學桌遊、紙筆、電腦		
<b>各單元與學習目標</b>			
單元名稱	學習重點	學習目標	
<p style="text-align: center;"><b>單元一</b> 動動你的腦 (數字遊戲)</p>	<p style="text-align: center;">學習表現</p>	<p>數學領域 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>從簡易的數學遊戲中獲得成就及樂趣。</p>
	<p style="text-align: center;">學習內容</p>	<p>數學領域 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p> <p>綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p>	
<p style="text-align: center;"><b>單元二</b> 棋逢敵手</p>	<p style="text-align: center;">學習表現</p>	<p>綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>認識暗棋基本規則，遵守對奕應有之規範，經由對奕活動，激發主動思考及解決問題的能力及習慣。</p>
	<p style="text-align: center;">學習內容</p>	<p>綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p>	
<p style="text-align: center;"><b>單元三</b> 小故事大道理</p>	<p style="text-align: center;">學習表現</p>	<p>綜合領域 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。</p> <p>2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。</p> <p>閱 E9 高年級後可適當介紹數位文本及混合文本作為閱讀</p>	<p>1.經由師生討論，協助學生了解名人的成功因素。</p> <p>2.體會生命的起源與發展過程，並分享個人的經驗與感受。</p> <p>3.從成功的名人故事，啟發自己學習目標。</p>

		<p>的媒材。</p> <p>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</p>	<p>4.培養學生建立積極人生觀。以努力、毅力及樂觀的心態來面對生活周遭事物。</p>
	<p><b>學習內容</b></p> <p>綜合領域 Aa-III-1 自己與他人特質 的欣賞及接納。</p> <p>Aa-III-2 對自己與他人悅 納的表現。</p> <p>Ba-III-1 多元性別的人際互動與情感表達。</p> <p>Ba-III-2 同理心的增進與 實踐。</p>		
<p><b>單元四</b> 扯鈴</p>	<p><b>學習表現</b></p> <p>綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>讓學生了解民俗體育，學會操作扯鈴得技巧，進而變化出各種扯鈴招式。</p>	
	<p><b>學習內容</b></p> <p>綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p>		
<p><b>單元五</b> 數學桌遊好好玩</p>	<p><b>學習表現</b></p> <p>綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>1.透過遊戲活動提升學生學習興趣。</p> <p>2.透過遊戲活動培養數字感，加強基本計算速度及心算能力。</p> <p>3.藉由遊戲活動理解等號對稱性及加減戶逆關係。</p> <p>4.藉由遊戲活動學習策略運用，提升學生專注力和反應力。</p>	
	<p><b>學習內容</b></p> <p>綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性</p>		

# 教學單元設計

## 一、教學設計理念

嘗試以數字卡的遊戲變化來進行教學設計，將數學學習中的模仿運算規則轉化為學生能選擇與應用不同的策略來進行解題活動，從活動中發現數字之美。

## 二、教學單元設計

<b>主題</b>	循環社團		<b>設計者</b>	王貞懿
<b>實施年級</b>	六年級		<b>總節數</b>	共__4__節，__160__分鐘
<b>單元名稱</b>	動動你的腦			
<b>設計依據</b>				
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	數學領域 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。  綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。  2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	<b>核心素養</b>	E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。
	<b>學習內容</b>	數學領域 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。  綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。  Ba-II-1 自我表達的適切性。		數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。  綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
<b>議題融入</b>	<b>學習主題</b>	品德教育		
	<b>實質內涵</b>	透過數學活動實際的操作，與同伴建立合作、互信的關係，藉以營造友善團結的班級環境。		
<b>與其他領域/科目的連結</b>	數學、綜合活動			
<b>教材來源</b>	自編			
<b>教學設備/資源</b>	數字遊戲卡、紙筆			
<b>學生經驗分析</b>	1.學生已有數字四則運算的基本能力。 2.學生有遊玩過紙牌遊戲相關經驗。			
<b>學習目標</b>				

從簡易的數學遊戲中獲得成就及樂趣。

### 教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<b>引起動機</b> 1. 說明課程與數學之間有趣的連結。	5'	
<b>發展活動</b> 1. 數學遊戲介紹：數字遊戲(賓果. 終極密碼)。	5'	能正確說出題目的答案。
2. 說明數字遊戲(賓果. 終極密碼)的玩法。	5'	
3. 指導學生進行遊戲。	28'	能與同學合作正確完成任務。
<b>綜合活動</b> 1. 總結數字遊戲(賓果. 終極密碼)的玩法要領及時機。	2'	
-----第一節結束-----		
<b>引起動機</b> 1. 說明課程與數學之間有趣的連結。	5'	
<b>發展活動</b> 1. 數學遊戲介紹：數字遊戲(搶 20)。	5'	能正確說出題目的答案。
2. 說明數字遊戲(搶 20)的玩法。	5'	
3. 指導學生進行遊戲。	28'	能與同學合作正確完成任務。
<b>綜合活動</b> 1. 總結數字遊戲(搶 20)的玩法要領及時機。	2'	
-----第二節結束-----		
<b>引起動機</b> 1. 說明課程與數學之間有趣的連結。	5'	
<b>發展活動</b> 1. 數學遊戲介紹：數字遊戲(24 點)。	5'	能正確說出題目的答案。
2. 說明數字遊戲(24 點)的玩法。	5'	
3. 指導學生進行遊戲。	28'	能與同學合作正確完成任務。
<b>綜合活動</b> 1. 總結數字遊戲(24 點)的玩法要領及時	2'	

機。 -----第三節結束----- <b>引起動機</b> 1. 說明課程與數學之間有趣的連結。  <b>發展活動</b> 1. 數學遊戲介紹：數字遊戲(數獨)。  2. 說明數字遊戲(數獨)的玩法。  3. 指導學生進行遊戲。  <b>綜合活動</b> 1. 總結數字遊戲(數獨)的玩法要領及時機。 -----第四節結束-----		5'  5'  5' 28'  2'	  能正確說出題目的答案。  能與同學合作正確完成任務。
參考資料：(若有請列出)			
<b>學生回饋</b>		<b>教師省思</b>	
學生藉由操作各個數學遊戲，更熟稔有關數字的概念。		講解數學遊戲規則時，搭配操作影片並讓學生實際操作會有更好的效果。	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

# 動動你的腦學習單

座號： 姓名：

1. 簡略說明今天所玩的數學遊戲以及他的規則。
2. 遊戲過程中你發現了哪些訣竅可以更容易獲勝？
3. 遊戲中有哪些困難點？
4. 你覺得在遊戲開始時，什麼樣的狀況對你來說最有機會獲勝？

## 附錄(一) 評量標準與評分指引

<b>學習目標</b>		能在既有數學遊戲規則中運用策略遊玩。				
<b>評量標準</b>						
<b>主題</b>	<b>表現描述</b>	<b>A 優秀</b>	<b>B 良好</b>	<b>C 基礎</b>	<b>D 不足</b>	<b>E 落後</b>
		完全理解數學遊戲規則，且能運用三個以上策略完成遊戲。	完全理解數學遊戲規則，且能運用至少一項遊戲獲勝策略。	完全理解數學遊戲規則，穩定的完成遊戲。	部分理解數學遊戲規則，需他人指導才能完成遊戲。	<b>未達 D級</b>
<b>評分指引</b>		A	B	C	D	<b>未達 D級</b>
<b>評量工具</b>						
<b>分數轉換</b>		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

一、教學設計理念：

透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗下棋的樂趣，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。

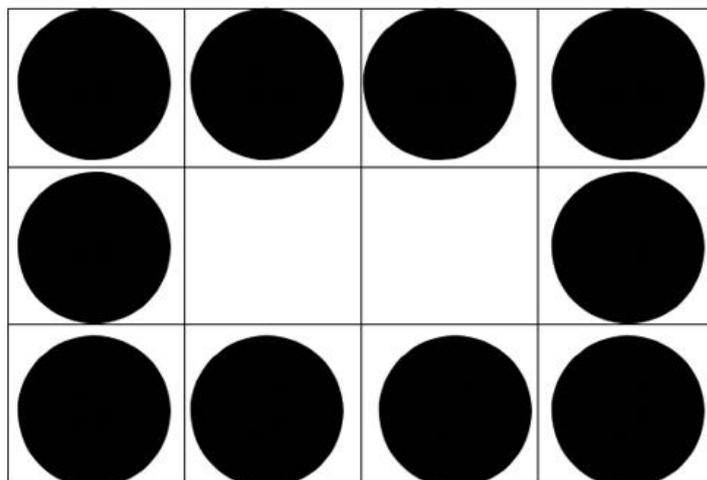
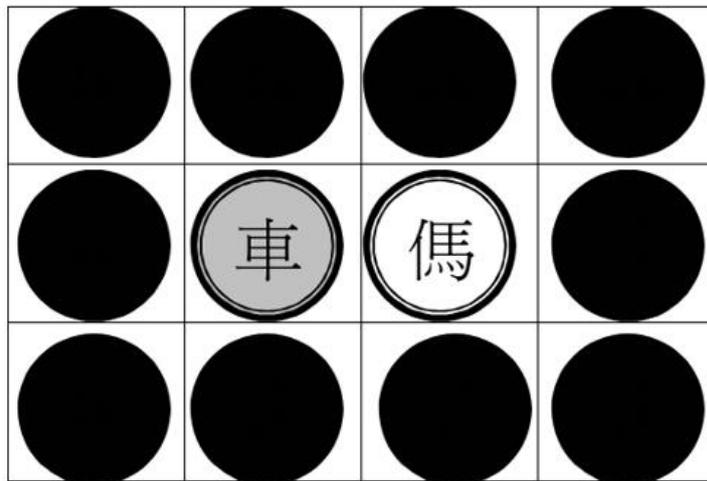
二、教學設計

<b>主題</b>		循環社團	<b>設計者</b>	陳信仲
<b>實施年級</b>		六年級	<b>總節數</b>	共__4__節，_160_分鐘
<b>單元名稱</b>		棋逢敵手		
<b>設計依據</b>				
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。  2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	<b>核心素養</b>	E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。
	<b>學習內容</b>	綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。  Ba-II-1 自我表達的適切性。		綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。  綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
<b>議題融入</b>	<b>學習主題</b>	品德教育		
	<b>實質內涵</b>	藉由對弈，培養對於勝負皆能接受的隨和心性。		
<b>與其他領域/科目的連結</b>		綜合活動、數學		
<b>教材來源</b>		自編		
<b>教學設備/資源</b>		象棋		
<b>學生經驗分析</b>		學生已有遊玩過多數有遊戲規則的競技遊戲，		
<b>學習目標</b>				
認識暗棋基本規則，遵守對奕應有之規範，經由對奕活動，激發主動思考及解決問題的能力及習慣。				
<b>教學活動設計</b>				
<b>教學活動內容及實施方式</b>			<b>時間</b>	<b>評量方式</b>

<p><b>引起動機</b> 教師介紹各種棋類競技遊戲，</p> <p><b>發展活動</b> 1. 教師講解棋子「帥、仕、相、俥、馮、炮、兵」扮演角色及性質。 2. 板書「起手無回大丈夫，觀棋不語真君子」說明下棋時應有之正確態度。</p> <p><b>綜合活動</b> 1. 教師總結此節課所介紹棋子的性質及大概使用方法。 2. 預告下節課會進行整體遊戲規則講解。 -----第一節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>30'</p> <p>3'</p> <p>2'</p>	<p>能認真參與討論。</p>
<p><b>引起動機</b> 教師介紹象棋有各種不同玩法，</p> <p><b>發展活動</b> 1. 播放影片講解暗棋規則。 2. 教師加強講解棋子順序：帥&gt;仕&gt;相&gt;俥&gt;馮&gt;炮&gt;兵</p> <p><b>綜合活動</b> 1. 教師預告下節課將介紹棋子的特殊走法。 -----第二節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>25'</p> <p>8'</p> <p>2'</p>	<p>學生能認真參與討論。</p>
<p><b>引起動機</b> 教師複習上次講解之棋子順序，</p> <p><b>發展活動</b> 1. 講解「炮、馬、車」特殊走法。 2. 教師令學生利用所學遊戲規則進行對弈練習。</p> <p><b>綜合活動</b> 1. 教師預告下節課將介紹暗棋的特殊玩法。 -----第三節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>10'</p> <p>23'</p> <p>2'</p>	<p>學生能回答出棋子的正確走法。</p> <p>學生能與同學合作正確完成任務。</p>
<p><b>引起動機</b> 教師快速複習上一節課暗棋的基本規則，</p> <p><b>發展活動</b> 1. 教師講解暗棋的另一種特殊玩法「連吃、暗吃」。 2. 教師令學生利用所學遊戲規則進行對弈練習。</p> <p><b>綜合活動</b> 1. 教師總結四節課以來所介紹之象棋規則及玩法。 -----第四節結束-----</p>	<p>3'</p> <p>5'</p> <p>30'</p> <p>2'</p>	<p>學生能回答出棋子的正確走法。</p> <p>學生能與同學合作正確完成任務。</p>
<p>參考資料：無</p>		

學生回饋	教師省思
學生與他人進行基本的象棋暗棋對弈。	可再挑選特定學生進行對弈觀摩，達到引起學生學習心理及親身體驗之效。

# 暗棋的遊戲規則【學習單】



## 附錄(一) 評量標準與評分指引

<b>學習目標</b>		能理解象棋暗棋規則並進行對奕。				
<b>評量標準</b>						
<b>主題</b>	<b>表現描述</b>	<b>A 優秀</b>	<b>B 良好</b>	<b>C 基礎</b>	<b>D 不足</b>	<b>E 落後</b>
<b>棋逢敵手</b>		能完整說明象棋暗棋規則，並利用策略完成對奕。	能完整說明象棋暗棋規則，並完成對奕。	能完整說明象棋暗棋規則	能簡略說明象棋暗棋規則	<b>未達 D級</b>
<b>評分指引</b>		A	B	C	D	<b>未達 D級</b>
<b>評量工具</b>	象棋實作					
<b>分數轉換</b>	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下	

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

## 一、教學設計理念：

國小階段高年級的孩子們，處於國小與國中銜接的重要階段，在學習生活上同儕深受孩子們互相影響，楷模的學習成為關鍵重要因素，鑒於此透過幾位知名勇士成功的故事，引導孩子進入他們的生命故事，啟迪孩子們對他人與自我不同體會，願這些有著獨特生命歷程，發揚生命價值的勇士，希望他們能闖入少年們的心中，輕撞年少的心靈。

## 二、教學設計

<b>主題</b>	循環社團	<b>設計者</b>	黎承偉
<b>實施年級</b>	六年級	<b>總節數</b>	共_4_節，_160_分鐘
<b>單元名稱</b>	小故事大道理		
<b>設計依據</b>			
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	<p>綜合領域</p> <p>1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。</p> <p>2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。</p> <p>閱 E9 高年級後可適當介紹數位文本及混合文本作為閱讀的媒材。</p> <p>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</p>	<b>核心素養</b>
	<b>學習內容</b>	<p>綜合領域</p> <p>Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。</p> <p>Aa-III-2 對自己與他人悅納的表現。</p> <p>Ba-III-1 多元性別的人際互動與情感表達。</p> <p>Ba-III-2 同理心的增進與實踐。</p>	
<b>議題融入</b>	<b>學習主題</b>	品德教育、生命教育	
	<b>實質內涵</b>	藉由各個故事的內涵，令學生認知到生活中應該有的態度-積極。	
<b>與其他領域/科目的連結</b>	綜合活動、語文		
<b>教材來源</b>	自編		
<b>教學設備/資源</b>	電腦、螢幕		
<b>學生經驗分析</b>	學生有媒體識讀的基本概念，能針對文本說出心得。		
<b>學習目標</b>			

E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。

綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。

綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。

從成功的名人故事，啟發自己學習目標。培養學生建立積極人生觀。以努力、毅力及樂觀的心態來面對生活周遭事物。

### 教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p><b>引起動機</b> 教師播放影片欣賞認識比爾蓋茲 (Bill Gates)。</p> <p><b>發展活動</b> 1. 介紹比爾蓋茲 (Bill Gates) 的生平事蹟。 2. 分組問題討論。</p> <p><b>綜合活動</b> 教師鼓勵閱讀相關書籍。 -----第一節結束-----</p> <p><b>引起動機</b> 教師播放影片欣賞認識賈伯斯。</p> <p><b>發展活動</b> 1. 介紹賈伯斯生平事蹟。 2. 分組問題討論。</p> <p><b>綜合活動</b> 教師鼓勵閱讀相關書籍。 -----第二節結束-----</p> <p><b>引起動機</b> 教師導讀「晨讀 10 分鐘(中學生)」P213~224。</p> <p><b>發展活動</b> 1. 引導省思與分組討論。 2. 完成生涯學習單。</p> <p><b>綜合活動</b> 教師請學生回家後搜尋相關資料並能加以分享。 -----第三節結束-----</p> <p><b>引起動機</b> 教師播放「一支鉛筆心」影片。</p> <p><b>發展活動</b> 1. 教師講解影片內容。 2. 學生分組問題討論。</p>		<p>能與同學合作正確完成任務。</p> <p>能與同學合作正確完成任務。</p> <p>學生能完整完成學習單</p>

<p>3. 令學生完成學習單。</p> <p><b>綜合活動</b> 教師總結影片感想，歸納學生應有的想法。</p> <p>-----第四節結束-----</p>		<p>學生能完整完成學習單</p>
<p>參考資料：比爾蓋茲傳、賈伯斯傳、「晨讀 10 分鐘(中學生)」、「一支鉛筆心」影片</p>		
<p><b>學生回饋</b></p>	<p><b>教師省思</b></p>	
<p>學生在生活中更能用積極、正向的態度面對事情。</p>	<p>每部影片及文章觀賞完後，除了學習單的方式，也可以加入寫出讀後心得來統整學生想法。</p>	

# 小書蟲閱讀心得單

班級：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

+

書名		作者（或譯者）	
繪圖者		出版社(者)	
出版日期		閱讀日期	

☑這本書屬於：繪本 小說 史地 自然科學 百科 生活知識 其他\_\_\_\_\_

## 【故事大意】

☑這本書有哪些地方你覺得很喜歡？讓你想推薦給其他人閱讀，為什麼？（如插圖、人物景緻的描寫、內容感人、文句優美、介紹新的知識……等。）

☑佳句摘錄（書中的哪些句子或哪一段文字是令你印象特別深刻或感動的，請你把它寫出來。）

☑你從這篇文章中學到了什麼？或是有什麼樣的感想、問題？

## 附錄(一) 評量標準與評分指引

<b>學習目標</b>		能理解成功人士的精神並訂定自己的目標				
<b>評量標準</b>						
<b>主題</b>	<b>表現描述</b>	<b>A 優秀</b>	<b>B 良好</b>	<b>C 基礎</b>	<b>D 不足</b>	<b>E 落後</b>
故事大道理 小事道		能完整說出所聽到的人物故事，並推測角色成功的原因，訂下自己的目標。	能完整說出所聽到的人物故事，並推測角色成功的原因。	能完整說出所聽到的人物故事。	能簡略說出所聽到的人物故事。	未達 D級
<b>評分指引</b>		A	B	C	D	未達 D級
<b>評量工具</b>		學習單紙筆評量				
<b>分數轉換</b>		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

一、教學設計理念：

透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗扯鈴的樂趣，培養手眼協調的能力。

二、教學設計

<b>主題</b>	循環社團		<b>設計者</b>	張弘坤
<b>實施年級</b>	六年級		<b>總節數</b>	共__4__節，_160_分鐘
<b>單元名稱</b>	扯鈴			
<b>設計依據</b>				
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。  2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	<b>核心素養</b>	E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。
	<b>學習內容</b>	綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。  Ba-II-1 自我表達的適切性。		綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。  綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
<b>議題融入</b>	<b>學習主題</b>	戶外教育		
	<b>實質內涵</b>	藉由扯鈴活動，讓學生發現戶外多元的活動。		
<b>與其他領域/科目的連結</b>	健康與體育、綜合活動			
<b>教材來源</b>	自編			
<b>教學設備/資源</b>	扯鈴			
<b>學生經驗分析</b>	學生身體素質已能基本運用大、小肌肉。			
<b>學習目標</b>				
讓學生了解民俗體育，學會操作扯鈴得技巧，進而變化出各種扯鈴招式。				
<b>教學活動設計</b>				
<b>教學活動內容及實施方式</b>			<b>時間</b>	<b>評量方式</b>

<p><b>引起動機</b> 教師介紹本社團課程內容</p> <p><b>發展活動</b> 1、示範扯鈴招式(金雞上架、老人釣魚、彈蜘蛛) 2、學生練習</p> <p><b>綜合活動</b> 令學生發表練習心得。</p> <p>-----第一節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>10'</p> <p>23'</p> <p>2'</p>	<p>學生能完成指定扯鈴動作</p> <p>學生能分享自己所發現的扯鈴招式訣竅</p>
<p><b>引起動機</b> 令學生複習上一節課招式(金雞上架、老人釣魚、彈蜘蛛)。</p> <p><b>發展活動</b> 1、示範扯鈴招式(抬頭望月、金蟬脫殼、海豚跳躍、神龍翻身) 2、學生練習</p> <p><b>綜合活動</b> 令學生發表練習心得。</p> <p>-----第二節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>10'</p> <p>23'</p> <p>2'</p>	<p>學生能完成指定扯鈴動作。</p> <p>學生能分享自己所發現的扯鈴招式訣竅。</p>
<p><b>引起動機</b> 令學生複習上一節課招式(抬頭望月、金蟬脫殼、海豚跳躍、神龍翻身)。</p> <p><b>發展活動</b> 1、教師示範扯鈴招式(猴子跳舞、烏龍釣魚、一炮而紅、背甩書包) 2、學生練習</p> <p><b>綜合活動</b> 令學生發表練習心得。</p> <p>-----第三節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>10'</p> <p>23'</p> <p>2'</p>	<p>學生能完成指定扯鈴動作。</p> <p>學生能分享自己所發現的扯鈴招式訣竅。</p>
<p><b>引起動機</b> 令學生複習上一節課招式(猴子跳舞、烏龍釣魚、一炮而紅、背甩書包)。</p> <p><b>發展活動</b> 1、教師示範扯鈴招式(仰觀星斗、金龍繞玉柱、蜘蛛結網、平沙落雁) 2、學生練習</p>	<p>5'</p> <p>10'</p> <p>23'</p>	<p>學生能完成指定扯鈴動作。</p>

<p><b>綜合活動</b> 令學生發表練習心得。</p> <p>-----第四節結束-----</p>	<p>2'</p>	<p>學生能分享自己所發現的扯鈴招式訣竅。</p>
<p>參考資料：無</p>		
<p><b>學生回饋</b></p>	<p><b>教師省思</b></p>	
<p>學生對於扯鈴及民俗體育都有更進一步的認識及感受。</p>	<p>可將學生依照對扯鈴的上手程度，將程度佳及程度有落差的同學分組，達到同儕教學的目的。</p>	

# 扯鈴招式檢定表

## 中級動作檢定表

座號	姓名	左 右 逢 源	二 仙 傳 道	搭 帳 蓬	金 龍 擺 渡	大 迴 輪
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						

## 附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		(選定一項總結性學習任務之學習目標)				
<b>評量標準</b>						
主題	表現描述	<b>A 優秀</b>	<b>B 良好</b>	<b>C 基礎</b>	<b>D 不足</b>	<b>E 落後</b>
扯鈴		能完成三項以上扯鈴招式。	能完成三項扯鈴招式。	能完成二項扯鈴招式。	能完成一項扯鈴招式。	未達D級
評分指引		A	B	C	D	未達D級
評量工具		扯鈴實作				
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

一、教學設計理念：

透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗扯鈴的樂趣，培養手眼協調的能力。

二、教學設計

<b>主題</b>	循環社團		<b>設計者</b>	盧冠壹
<b>實施年級</b>	六年級		<b>總節數</b>	共__4__節，__160__分鐘
<b>單元名稱</b>	數學桌遊好好玩			
<b>設計依據</b>				
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。  2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	<b>核心素養</b>	E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。
	<b>學習內容</b>	綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。  Ba-II-1 自我表達的適切性		數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。  綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
<b>議題融入</b>	<b>學習主題</b>	品德教育		
	<b>實質內涵</b>	藉由與同學共同進行數學桌遊，培養團隊合作的概念。		
<b>與其他領域/科目的連結</b>	數學、綜合活動			
<b>教材來源</b>	自編			
<b>教學設備/資源</b>	數學桌遊、電腦、簡報			
<b>學生經驗分析</b>	學生已經能熟練數字的四則運算。			
<b>學習目標</b>				
透過遊戲活動培養數字感，並提升學生專注力和反應力。				
<b>教學活動設計</b>				
<b>教學活動內容及實施方式</b>			<b>時間</b>	<b>評量方式</b>

<p><b>引起動機</b> 教師請學生觀察數學桌遊「數字加減卡」與生活中的撲克牌有何不同。</p> <p><b>發展活動</b> 1、教師介紹「基本型」遊戲玩法。 2、教師說明遊戲時注意事項與正向的遊戲態度。 3、教師安排分組，進行小組遊戲活動。</p> <p><b>綜合活動</b> 統計遊戲分數，配合班上獎懲制度給予各組贏家學生獎勵。</p> <p>-----第一節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>8'</p> <p>2'</p> <p>23'</p> <p>2'</p>	<p>學生能與同學合作正確完成任務</p>
<p><b>引起動機</b> 令學生複習上一節課所玩桌遊的基本型玩法。</p> <p><b>發展活動</b> 1、教師介紹「配對型」遊戲玩法。 2、教師說明遊戲時注意事項與正向的遊戲態度。 3、教師安排分組，進行小組遊戲活動。</p> <p><b>綜合活動</b> 統計遊戲分數，配合班上獎懲制度給予各組贏家學生獎勵。</p> <p>-----第二節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>8'</p> <p>2'</p> <p>23'</p> <p>2'</p>	<p>學生能與同學合作正確完成任務</p>
<p><b>引起動機</b> 令學生複習上一節課所玩桌遊的基本型玩法。</p> <p><b>發展活動</b> 1、教師介紹「搶答型」遊戲玩法。 2、教師說明遊戲時注意事項與正向的遊戲態度。 3、教師安排分組，進行小組遊戲活動。</p> <p><b>綜合活動</b> 統計遊戲分數，配合班上獎懲制度給予各組贏家學生獎勵。</p> <p>-----第三節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>8'</p> <p>2'</p> <p>23'</p> <p>2'</p>	<p>學生能與同學合作正確完成任務</p>
<p><b>引起動機</b> 令學生複習上一節課所玩桌遊的搶答型玩法。</p> <p><b>發展活動</b> 1、教師介紹「連續搶答型」遊戲玩法。</p>	<p>5'</p>	

<p>2、教師說明遊戲時注意事項與正向的遊戲態度。</p> <p>3、教師安排分組，進行小組遊戲活動。</p> <p><b>綜合活動</b></p> <p>統計遊戲分數，配合班上獎懲制度給予各組贏家學生獎勵。</p> <p>-----第四節結束-----</p>	<p>8'</p> <p>2'</p> <p>23'</p> <p>2'</p>	<p>學生能與同學合作正確完成任務</p>
<p>參考資料：無</p>		
<p><b>學生回饋</b></p>	<p><b>教師省思</b></p>	
<p>學生藉由數學桌遊，提升對數字加減的敏感度。</p>	<p>教師可再利用此桌遊，帶出除了數字加減法外的概念。</p>	

# 動動你的腦學習單

座號： 姓名：

1. 簡略說明今天所玩的數學遊戲以及他的規則。
2. 遊戲過程中你發現了哪些訣竅可以更容易獲勝？
3. 遊戲中有哪些困難點？
4. 你覺得在遊戲開始時，什麼樣的狀況對你來說最有機會獲勝？

## 附錄(一) 評量標準與評分指引

<b>學習目標</b>		能在既有數學遊戲規則中運用策略遊玩。				
<b>評量標準</b>						
<b>主題</b>	<b>表現描述</b>	<b>A 優秀</b>	<b>B 良好</b>	<b>C 基礎</b>	<b>D 不足</b>	<b>E 落後</b>
		完全理解數學遊戲規則，且能運用三個以上策略完成遊戲。	完全理解數學遊戲規則，且能運用至少一項遊戲獲勝策略。	完全理解數學遊戲規則，穩定的完成遊戲。	部分理解數學遊戲規則，需他人指導才能完成遊戲。	<b>未達 D級</b>
<b>評分指引</b>		A	B	C	D	<b>未達 D級</b>
<b>評量工具</b>						
<b>分數轉換</b>		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

# 南投縣主題式教學設計教案格式

## 二、課程設計原則與教學理念說明 (素養教材編寫原則+課程架構)

- 二、透過實際操作及生活所需，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗縫紉的樂趣，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。
- 二、透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗下棋的樂趣，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。
- 三、國小階段高年級的孩子們，處於國小與國中銜接的重要階段，在學習生活上同儕深受孩子們互相影響，楷模的學習成為關鍵重要因素，鑒於此透過幾位知名勇士成功的故事，引導孩子進入他們的生命故事，啟迪孩子們對他人與自我不同體會，願這些有著獨特生命歷程，發揚生命價值的勇士，希望他們能闖入少年們的心中，輕撞年少的心靈。
- 四、透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗扯鈴的樂趣，培養手眼協調的能力。
- 五、嘗試以數字卡的遊戲變化來進行教學設計，將數學學習中的模仿運算規則轉化為學生能選擇與應用不同的策略來進行解題活動，從活動中發現數字之美。

## 二、課程目標

- 一、認識暗棋基本規則，遵守對奕應有之規範，經由對奕活動，激發主動思考及解決問題的能力及習慣。
- 二、從成功的名人故事，啟發自己學習目標。培養學生建立積極人生觀。以努力、毅力及樂觀的心態來面對生活周遭事物。
- 三、讓學生了解民俗體育，學會操作扯鈴得技巧，進而變化出各種扯鈴招式。
- 四、透過遊戲活動培養數字感，並提升學生專注力和反應力。
- 五、解決生活中簡易的縫補任務(縫學號牌)。

## 三、主題說明

彈性學習課程類別	統整性( <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程		設計者	六年級教師團隊編修
實施年級	六年級		總節數	每週 1 節，共 20 節
主題名稱	循環社團/社團活動與技藝課程			
<b>設計依據</b>				
核心素養	總綱	E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		
	領綱	數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。		
與其他領域/科目的連結		數學、綜合活動、健康與體育、語文		
議題融入	實質內涵			
	所融入之單元	生命教育、閱讀素養、品德教育		

教材來源	自編		
教學設備/資源	扯鈴、象棋、數學卡牌、數學桌遊、紙筆、電腦、針線		
<b>各單元與學習目標</b>			
單元名稱	學習重點	學習目標	
單元一 巧手縫紉	學習表現	<p>綜合領域</p> <p>1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	解決生活中簡易的縫補任務（縫學號牌）。
	學習內容	<p>綜合領域</p> <p>Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p>	
單元二 棋逢敵手	學習表現	<p>綜合領域</p> <p>1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	認識暗棋基本規則，遵守對奕應有之規範，經由對奕活動，激發主動思考及解決問題的能力及習慣。
	學習內容	<p>綜合領域</p> <p>Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p>	
單元三 小故事大道理	學習表現	<p>綜合領域</p> <p>1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。</p> <p>2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。</p> <p>閱 E9 高年級後可適當介紹數位文本及混合文本作為閱讀的媒材。</p> <p>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.經由師生討論，協助學生了解名人的成功因素。</li> <li>2.體會生命的起源與發展過程，並分享個人的經驗與感受。</li> <li>3.從成功的名人故事，啟發自己學習目標。</li> <li>4.培養學生建立積極人生觀。以努力、毅力及樂觀的心態來面對生活周遭事</li> </ol>

	學習內容	<p>綜合領域</p> <p>Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。</p> <p>Aa-III-2 對自己與他人悅納的表現。</p> <p>Ba-III-1 多元性別的人際互動與情感表達。</p> <p>Ba-III-2 同理心的增進與實踐。</p>	物。
單元四 扯鈴	學習表現	<p>綜合領域</p> <p>1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	讓學生了解民俗體育，學會操作扯鈴得技巧，進而變化出各種扯鈴招式。
	學習內容	<p>綜合領域</p> <p>Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p>	
單元五 數學桌遊好好玩	學習表現	<p>綜合領域</p> <p>1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>1.透過遊戲活動提升學生學習興趣。</p> <p>2.透過遊戲活動培養數字感，加強基本計算速度及心算能力。</p> <p>3.藉由遊戲活動理解等號對稱性及加減互逆關係。</p> <p>4.藉由遊戲活動學習策略運用，提升學生專注力和反應力。</p>
	學習內容	<p>綜合領域</p> <p>Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性</p>	

# 教學單元設計

## 二、教學設計理念

透過實際操作及生活所需，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗縫紉的樂趣，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。

## 二、教學單元設計

<b>主題</b>	循環社團		<b>設計者</b>	吳筱甄
<b>實施年級</b>	六年級		<b>總節數</b>	共__4__節，__160__分鐘
<b>單元名稱</b>	巧手縫紉			
<b>設計依據</b>				
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	<p>綜合領域</p> <p>1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<b>核心素養</b>	E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。
	<b>學習內容</b>	<p>綜合領域</p> <p>Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p>		<p>綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。</p>
<b>議題融入</b>	<b>學習主題</b>	品德教育		
	<b>實質內涵</b>	透過針線縫紉的活動，培養學生耐心、自主的品德。		
<b>與其他領域/科目的連結</b>		綜合活動、藝文		
<b>教材來源</b>		自編		
<b>教學設備/資源</b>		縫紉工具、電腦、簡報		
<b>學生經驗分析</b>		1.學生已知周遭衣物上的飾品是利用縫紉的方式固定。		
<b>學習目標</b>				
解決生活中簡易的縫補任務(縫學號牌)。				
<b>教學活動設計</b>				
<b>教學活動內容及實施方式</b>			<b>時間</b>	<b>評量方式</b>

<p><b>引起動機</b></p> <p>1. 教師播放縫補任務所需工具的相關介紹影片。</p> <p><b>發展活動</b></p> <p>1. 教師介紹各個用具的操作要領。。</p> <p>2. 指導學生操作穿針引線並打結。。</p> <p><b>綜合活動</b></p> <p>1. 教師總結穿針引線的操作要領及訣竅。</p> <p>-----第一節結束-----</p>	<p>10'</p> <p>8'</p> <p>20'</p> <p>2'</p>	<p>學生能用正確的方式將針線打結。</p>
<p><b>引起動機</b></p> <p>1. 教師播放介紹平針縫縫法的相關內容影片。</p> <p><b>發展活動</b></p> <p>1. 教師指導學生操作平針縫縫於素面布上。</p> <p>2. 教師指導學生操作平針縫的最後打結方式。</p> <p><b>綜合活動</b></p> <p>1. 總結操作平針縫的操作要領及訣竅。</p> <p>-----第二節結束-----</p>	<p>10'</p> <p>8'</p> <p>20'</p> <p>2'</p>	<p>學生能用正確的方法進行縫紉。</p>
<p><b>引起動機</b></p> <p>1. 教師說明學生的學號牌就是使用針線縫在衣服上的。</p> <p><b>發展活動</b></p> <p>1. 說明使用平針縫縫法，將學號數字縫於素面布上。</p> <p>2. 教師指導學生平針縫的打結方式。</p> <p><b>綜合活動</b></p> <p>教師總結使用平針縫縫法，將學號數字縫至布面上的操作要領及訣竅。</p> <p>-----第三節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>15'</p> <p>18'</p> <p>2'</p>	<p>學生能用正確的方法進行縫紉。</p>
<p><b>引起動機</b></p> <p>1. 複習上節課所教的基本平針縫打結方法。</p> <p><b>發展活動</b></p> <p>1. 說明使用平針縫縫法，將學號數字縫於素面布上。</p> <p>2. 教師指導學生平針縫的細緻轉彎方式。</p> <p><b>綜合活動</b></p> <p>教師總結使用平針縫縫法，將學號數字縫至布面上的操作要領及訣竅。</p>	<p>5'</p> <p>15'</p> <p>18'</p> <p>2'</p>	<p>學生能用正確的方法進行縫紉。</p>

-----第四節結束-----

參考資料：無

**學生回饋**

學生藉由幾節課的練習，能力用針線進行生活中基本的縫紉。

**教師省思**

若經費充足，能準備更有趣的縫紉成品，將更能引起學生學習動機。

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

# 手縫百寶箱

\_\_\_\_\_年 \_\_\_\_\_班 \_\_\_\_\_號

姓名：\_\_\_\_\_

俗話說「工欲善其事，必先利其器」，要學習或進行手縫前一定要有適當的工具，才能讓我們妥善完成工作，接下來就讓我們一起來認識一下常用的手縫用具有哪些吧！

請依據工具的名稱、用途正確貼出工具的圖片，並寫下使用注意事項。

工具圖片	名稱	用途	使用注意事項
	直尺	量長度、畫直線時使用。	
	布 (捲)尺	量身用，雙面單位分別為公分、英寸。	
	手縫線 車縫線	手縫或車縫時用的棉線。	
	穿線器	輔助穿線用。	
	手縫針	手縫時使用的針。	
	線剪	用於布料脫紗或剪線用。	
	布剪	裁剪布時使用，分為一般剪布時使用的平口剪刀，以及處理毛邊的鋸齒剪刀。	
	頂針	保護手指，避免在手縫時因針不易推動而受傷。	

※ 常見的縫紉用具：請剪下圖片，貼到上方表格最左邊欄位



## 附錄(一) 評量標準與評分指引

<b>學習目標</b>		能利用針法完成縫補學號牌。				
<b>評量標準</b>						
<b>主題</b>	<b>表現描述</b>	<b>A 優秀</b>	<b>B 良好</b>	<b>C 基礎</b>	<b>D 不足</b>	<b>E 落後</b>
<b>巧手縫紉</b>		能使用不同針法完成複雜縫補動作，並求美化外觀	能使用不同針法完成複雜縫補動作	能使用不同針法完成簡單縫補動作	能完成簡單縫補動作	<b>未達D級</b>
<b>評分指引</b>		A	B	C	D	<b>未達D級</b>
<b>評量工具</b>		縫紉實作				
<b>分數轉換</b>		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

一、教學設計理念：

透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗下棋的樂趣，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。

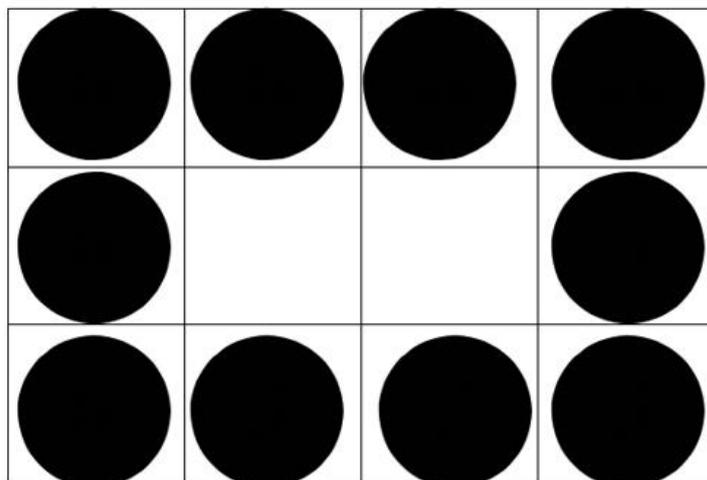
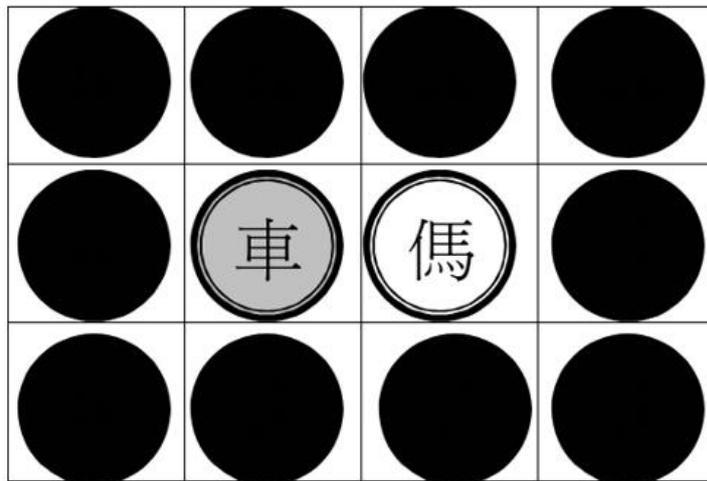
二、教學設計

<b>主題</b>		循環社團	<b>設計者</b>	陳信仲
<b>實施年級</b>		六年級	<b>總節數</b>	共__4__節，_160_分鐘
<b>單元名稱</b>		棋逢敵手		
<b>設計依據</b>				
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。  2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	<b>核心素養</b>	E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。
	<b>學習內容</b>	綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。  Ba-II-1 自我表達的適切性。		綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。  綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
<b>議題融入</b>	<b>學習主題</b>	品德教育		
	<b>實質內涵</b>	藉由對弈，培養對於勝負皆能接受的隨和心性。		
<b>與其他領域/科目的連結</b>		綜合活動、數學		
<b>教材來源</b>		自編		
<b>教學設備/資源</b>		象棋		
<b>學生經驗分析</b>		學生已有遊玩過多數有遊戲規則的競技遊戲，		
<b>學習目標</b>				
認識暗棋基本規則，遵守對奕應有之規範，經由對奕活動，激發主動思考及解決問題的能力及習慣。				
<b>教學活動設計</b>				
<b>教學活動內容及實施方式</b>			<b>時間</b>	<b>評量方式</b>

<p><b>引起動機</b> 教師介紹各種棋類競技遊戲，</p> <p><b>發展活動</b> 1. 教師講解棋子「帥、仕、相、俥、馮、炮、兵」扮演角色及性質。 2. 板書「起手無回大丈夫，觀棋不語真君子」說明下棋時應有之正確態度。</p> <p><b>綜合活動</b> 1. 教師總結此節課所介紹棋子的性質及大概使用方法。 2. 預告下節課會進行整體遊戲規則講解。 -----第一節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>30'</p> <p>3'</p> <p>2'</p>	<p>能認真參與討論。</p>
<p><b>引起動機</b> 教師介紹象棋有各種不同玩法，</p> <p><b>發展活動</b> 1. 播放影片講解暗棋規則。 2. 教師加強講解棋子順序：帥 &gt; 仕 &gt; 相 &gt; 俥 &gt; 馮 &gt; 炮 &gt; 兵</p> <p><b>綜合活動</b> 1. 教師預告下節課將介紹棋子的特殊走法。 -----第二節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>25'</p> <p>8'</p> <p>2'</p>	<p>學生能認真參與討論。</p>
<p><b>引起動機</b> 教師複習上次講解之棋子順序，</p> <p><b>發展活動</b> 1. 講解「炮、馬、車」特殊走法。 2. 教師令學生利用所學遊戲規則進行對弈練習。</p> <p><b>綜合活動</b> 1. 教師預告下節課將介紹暗棋的特殊玩法。 -----第三節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>10'</p> <p>23'</p> <p>2'</p>	<p>學生能回答出棋子的正確走法。</p> <p>學生能與同學合作正確完成任務。</p>
<p><b>引起動機</b> 教師快速複習上一節課暗棋的基本規則，</p> <p><b>發展活動</b> 1. 教師講解暗棋的另一種特殊玩法「連吃、暗吃」。 2. 教師令學生利用所學遊戲規則進行對弈練習。</p> <p><b>綜合活動</b> 1. 教師總結四節課以來所介紹之象棋規則及玩法。 -----第四節結束-----</p>	<p>3'</p> <p>5'</p> <p>30'</p> <p>2'</p>	<p>學生能回答出棋子的正確走法。</p> <p>學生能與同學合作正確完成任務。</p>
<p>參考資料：無</p>		

學生回饋	教師省思
學生與他人進行基本的象棋暗棋對弈。	可再挑選特定學生進行對弈觀摩，達到引起學生學習心理及親身體驗之效。

# 暗棋的遊戲規則【學習單】



## 附錄(一) 評量標準與評分指引

<b>學習目標</b>		能理解象棋暗棋規則並進行對奕。				
<b>評量標準</b>						
<b>主題</b>	<b>表現描述</b>	<b>A 優秀</b>	<b>B 良好</b>	<b>C 基礎</b>	<b>D 不足</b>	<b>E 落後</b>
<b>棋逢敵手</b>		能完整說明象棋暗棋規則，並利用策略完成對奕。	能完整說明象棋暗棋規則，並完成對奕。	能完整說明象棋暗棋規則	能簡略說明象棋暗棋規則	<b>未達 D級</b>
<b>評分指引</b>		A	B	C	D	<b>未達 D級</b>
<b>評量工具</b>	象棋實作					
<b>分數轉換</b>	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下	

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

## 一、教學設計理念：

國小階段高年級的孩子們，處於國小與國中銜接的重要階段，在學習生活上同儕深受孩子們互相影響，楷模的學習成為關鍵重要因素，鑒於此透過幾位知名勇士成功的故事，引導孩子進入他們的生命故事，啟迪孩子們對他人與自我不同體會，願這些有著獨特生命歷程，發揚生命價值的勇士，希望他們能闖入少年們的心中，輕撞年少的心靈。

## 二、教學設計

<b>主題</b>	循環社團	<b>設計者</b>	黎承偉
<b>實施年級</b>	六年級	<b>總節數</b>	共__4__節，_160_分鐘
<b>單元名稱</b>	小故事大道理		
<b>設計依據</b>			
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	<p>綜合領域</p> <p>1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。</p> <p>2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。</p> <p>閱 E9 高年級後可適當介紹數位文本及混合文本作為閱讀的媒材。</p> <p>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</p>	<b>核心素養</b>
	<b>學習內容</b>	<p>綜合領域</p> <p>Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。</p> <p>Aa-III-2 對自己與他人悅納的表現。</p> <p>Ba-III-1 多元性別的人際互動與情感表達。</p> <p>Ba-III-2 同理心的增進與實踐。</p>	
<b>議題融入</b>	<b>學習主題</b>	品德教育、生命教育	
	<b>實質內涵</b>	藉由各個故事的內涵，令學生認知到生活中應該有的態度-積極。	
<b>與其他領域/科目的連結</b>	綜合活動、語文		
<b>教材來源</b>	自編		
<b>教學設備/資源</b>	電腦、螢幕		
<b>學生經驗分析</b>	學生有媒體識讀的基本概念，能針對文本說出心得。		

## 學習目標

從成功的名人故事，啟發自己學習目標。培養學生建立積極人生觀。以努力、毅力及樂觀的心態來面對生活周遭事物。

## 教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p><b>引起動機</b> 教師播放影片欣賞認識謝坤山。</p> <p><b>發展活動</b> 1. 介紹謝坤山的生平事蹟。 2. 分享以及討論謝坤山能成功的原因。</p> <p><b>綜合活動</b> 教師指派作業，令學生完成學習單【認識謝坤山叔叔】。</p> <p>-----第一節結束-----</p>		<p>學生能與同學完成討論。</p> <p>學生能完整完成學習單。</p>
<p><b>引起動機</b> 教師複習上一節課所討論的謝坤山叔叔。</p> <p><b>發展活動</b> 1. 令學生分享上節課所完成的【認識謝坤山叔叔】學習單。 2. 體驗利用嘴巴進行畫畫。</p> <p><b>綜合活動</b> 教師指派作業，令學生完成學習單【我是小小生命鬥士】。</p> <p>-----第二節結束-----</p>		<p>學生能利用正確動作體驗口足畫家的不便。</p> <p>學生能完整完成學習單。</p>
<p><b>引起動機</b> 教師令學生閱讀『美國第一夫人穿上他的作品 吳季剛玩娃娃的男孩夢想成真』的報導。</p> <p><b>發展活動</b> 1. 分組討論吳季剛人生的過程。</p> <p><b>綜合活動</b> 老師總結:吳季剛的故事中，最直得我們借鏡的不是他的設計與才華，而是他能夠真誠面對自己、不畏懼他人的看法、永不放棄追尋的勇氣。</p> <p>-----第三節結束-----</p> <p><b>引起動機</b> 教師進行吳寶春生平介紹。</p>		<p>學生能與同學完成討論。</p>

<p><b>發展活動</b></p> <p>1. 教師令學生討論吳寶春獲獎成功的秘訣。。</p> <p>2. 個組分享所討論出來的秘訣。</p> <p><b>綜合活動</b></p> <p>教師針對各組發言，進行歸納總結。</p> <p>-----第四節結束-----</p>		<p>學生能與同學完成討論。</p>
<p><b>參考資料：</b> _</p>		
<p><b>學生回饋</b></p>	<p><b>教師省思</b></p>	
<p>學生在生活中更能用積極、正向的態度面對事情。</p>	<p>每部影片及文章觀賞完後，除了學習單的方式，也可以加入寫出讀後心得蘭統整學生想法。</p>	

# 小書蟲閱讀心得單

班級：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

+

書名		作者（或譯者）	
繪圖者		出版社（者）	
出版日期		閱讀日期	

☑這本書屬於：繪本 小說 史地 自然科學 百科 生活知識 其他\_\_\_\_\_

## 【故事大意】

☑這本書有哪些地方你覺得很喜歡？讓你想推薦給其他人閱讀，為什麼？（如插圖、人物景緻的描寫、內容感人、文句優美、介紹新的知識……等。）

☑佳句摘錄（書中的哪些句子或哪一段文字是令你印象特別深刻或感動的，請你把它寫出來。）

☑你從這篇文章中學到了什麼？或是有什麼樣的感想、問題？

## 附錄(一) 評量標準與評分指引

<b>學習目標</b>		能理解成功人士的精神並訂定自己的目標				
<b>評量標準</b>						
<b>主題</b>	<b>表現描述</b>	<b>A 優秀</b>	<b>B 良好</b>	<b>C 基礎</b>	<b>D 不足</b>	<b>E 落後</b>
故事大道理 小事道		能完整說出所聽到的人物故事，並推測角色成功的原因，訂下自己的目標。	能完整說出所聽到的人物故事，並推測角色成功的原因。	能完整說出所聽到的人物故事。	能簡略說出所聽到的人物故事。	未達 D級
<b>評分指引</b>		A	B	C	D	未達 D級
<b>評量工具</b>		學習單紙筆評量				
<b>分數轉換</b>		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

一、教學設計理念：

透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗扯鈴的樂趣，培養手眼協調的能力。

二、教學設計

<b>主題</b>	循環社團	<b>設計者</b>	張弘坤
<b>實施年級</b>	六年級	<b>總節數</b>	共__4__節，_160_分鐘
<b>單元名稱</b>	扯鈴		
<b>設計依據</b>			
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。  2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	<b>核心素養</b>
	<b>學習內容</b>	綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。  Ba-II-1 自我表達的適切性。	
<b>議題融入</b>	<b>學習主題</b>	戶外教育	
	<b>實質內涵</b>	藉由扯鈴活動，讓學生發現戶外多元的活動。	
<b>與其他領域/科目的連結</b>	健康與體育、綜合活動		
<b>教材來源</b>	自編		
<b>教學設備/資源</b>	扯鈴		
<b>學生經驗分析</b>	學生身體素質已能基本運用大、小肌肉。		
<b>學習目標</b>			
讓學生了解民俗體育，學會操作扯鈴得技巧，進而變化出各種扯鈴招式。			
<b>教學活動設計</b>			
<b>教學活動內容及實施方式</b>		<b>時間</b>	<b>評量方式</b>

<p><b>引起動機</b> 教師介紹本社團課程內容</p>	5'	
<p><b>發展活動</b> 1、示範扯鈴招式(雙邊挖鈴、繞腳套鈴、二仙傳道、金龍繞手臂) 2、學生練習</p>	10'	
<p><b>綜合活動</b> 令學生發表練習心得。</p>	2'	學生能完成指定扯鈴動作
-----第一節結束-----		
<p><b>引起動機</b> 令學生複習上一節課招式(雙邊挖鈴、繞腳套鈴、二仙傳道、金龍繞手臂)。</p>	5'	學生能分享自己所發現的扯鈴招式訣竅
<p><b>發展活動</b> 1、示範扯鈴招式(玉臂鉤後旋、流星趕月、半斤八兩、左右快馬) 2、學生練習</p>	10'	
<p><b>綜合活動</b> 令學生發表練習心得。</p>	2'	學生能完成指定扯鈴動作。
-----第二節結束-----		
<p><b>引起動機</b> 令學生複習上一節課招式(玉臂鉤後旋、流星趕月、半斤八兩、左右快馬)。</p>	5'	學生能分享自己所發現的扯鈴招式訣竅。
<p><b>發展活動</b> 1、教師示範扯鈴招式(一帶纏腰、旋轉乾坤、翻山越嶺、倒掛金鉤) 2、學生練習</p>	10'	
<p><b>綜合活動</b> 令學生發表練習心得。</p>	2'	學生能完成指定扯鈴動作。
-----第三節結束-----		
<p><b>引起動機</b> 令學生複習上一節課招式(一帶纏腰、旋轉乾坤、翻山越嶺、倒掛金鉤)。</p>	5'	學生能分享自己所發現的扯鈴招式訣竅。
<p><b>發展活動</b> 1、教師示範扯鈴招式(扯鈴接龍、拋鈴跳繩、飛龍在天、雙人扯鈴) 2、學生練習</p>	10'	
<p>2、學生練習</p>	23'	學生能完成指定扯鈴動作。

**綜合活動**

令學生發表練習心得。

-----第四節結束-----

2'

學生能分享自己所發現的扯鈴招式訣竅。

參考資料：無

**學生回饋**

學生對於扯鈴及民俗體育都有更進一步的認識及感受。

**教師省思**

可將學生依照對扯鈴的上手程度，將程度佳及程度有落差的同學分組，達到同儕教學的目的。

# 扯鈴招式檢定表

## 中級動作檢定表

座號	姓名	左 右 逢 源	二 仙 傳 道	搭 帳 蓬	金 龍 擺 渡	大 迴 輪
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						

## 附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		(選定一項總結性學習任務之學習目標)				
<b>評量標準</b>						
主題	表現描述	<b>A 優秀</b>	<b>B 良好</b>	<b>C 基礎</b>	<b>D 不足</b>	<b>E 落後</b>
扯鈴		能完成三項以上扯鈴招式。	能完成三項扯鈴招式。	能完成二項扯鈴招式。	能完成一項扯鈴招式。	未達D級
評分指引		A	B	C	D	未達D級
評量工具		扯鈴實作				
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

一、教學設計理念：

透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗扯鈴的樂趣，培養手眼協調的能力。

## 二、教學設計

<b>主題</b>	循環社團		<b>設計者</b>	盧冠壹
<b>實施年級</b>	六年級		<b>總節數</b>	共_4_節，_160_分鐘
<b>單元名稱</b>	數學桌遊好好玩			
<b>設計依據</b>				
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。  2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	<b>核心素養</b>	E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。
	<b>學習內容</b>	綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。  Ba-II-1 自我表達的適切性		數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。  綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
<b>議題融入</b>	<b>學習主題</b>	品德教育		
	<b>實質內涵</b>	藉由與同學共同進行數學桌遊，培養團隊合作的概念。		
<b>與其他領域/科目的連結</b>	數學、綜合活動			
<b>教材來源</b>	自編			
<b>教學設備/資源</b>	數學桌遊、電腦、簡報			
<b>學生經驗分析</b>	學生已經能熟練數字的四則運算。			
<b>學習目標</b>				
透過遊戲活動培養數字感，並提升學生專注力和反應力。				
<b>教學活動設計</b>				
<b>教學活動內容及實施方式</b>			<b>時間</b>	<b>評量方式</b>

<p><b>引起動機</b> 教師請學生觀察數學桌遊《120 數字遊戲卡》與生活中的撲克牌有何不同。</p> <p><b>發展活動</b> 1、教師介紹「數字排 10 遊戲」遊戲玩法。 2、教師說明遊戲時注意事項與正向的遊戲態度。 3、教師安排分組，進行小組遊戲活動。</p> <p><b>綜合活動</b> 統計遊戲分數，配合班上獎懲制度給予各組贏家學生獎勵。 -----第一節結束-----</p> <p><b>引起動機</b> 令學生複習上一節課所玩桌遊的「數字排 10 遊戲」玩法。</p> <p><b>發展活動</b> 1、教師介紹「120 之 6Nimmt」遊戲玩法。 2、教師說明遊戲時注意事項與正向的遊戲態度。 3、教師安排分組，進行小組遊戲活動。</p> <p><b>綜合活動</b> 統計遊戲分數，配合班上獎懲制度給予各組贏家學生獎勵。 -----第二節結束-----</p>	<p>5'</p> <p>8'</p> <p>2'</p> <p>23'</p> <p>2'</p> <p>5'</p> <p>8'</p> <p>2'</p> <p>23'</p> <p>2'</p>	<p>學生能與同學合作正確完成任務</p> <p>學生能與同學合作正確完成任務</p>
<p><b>參考資料：無</b></p>		
<p style="text-align: center;"><b>學生回饋</b></p> <p>學生藉由數學桌遊，提升對數字加減的敏感度。</p>	<p style="text-align: center;"><b>教師省思</b></p> <p>教師可再利用此桌遊，帶出除了數字加減法外的概念。</p>	

# 動動你的腦學習單

座號： 姓名：

1. 簡略說明今天所玩的數學遊戲以及他的規則。
2. 遊戲過程中你發現了哪些訣竅可以更容易獲勝？
3. 遊戲中有哪些困難點？
4. 你覺得在遊戲開始時，什麼樣的狀況對你來說最有機會獲勝？

## 附錄(一) 評量標準與評分指引

<b>學習目標</b>		能在既有數學遊戲規則中運用策略遊玩。				
<b>評量標準</b>						
<b>主題</b>	<b>表現描述</b>	<b>A 優秀</b>	<b>B 良好</b>	<b>C 基礎</b>	<b>D 不足</b>	<b>E 落後</b>
		完全理解數學遊戲規則，且能運用三個以上策略完成遊戲。	完全理解數學遊戲規則，且能運用至少一項遊戲獲勝策略。	完全理解數學遊戲規則，穩定的完成遊戲。	部分理解數學遊戲規則，需他人指導才能完成遊戲。	<b>未達 D級</b>
<b>評分指引</b>		A	B	C	D	<b>未達 D級</b>
<b>評量工具</b>						
<b>分數轉換</b>		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。